

SGM

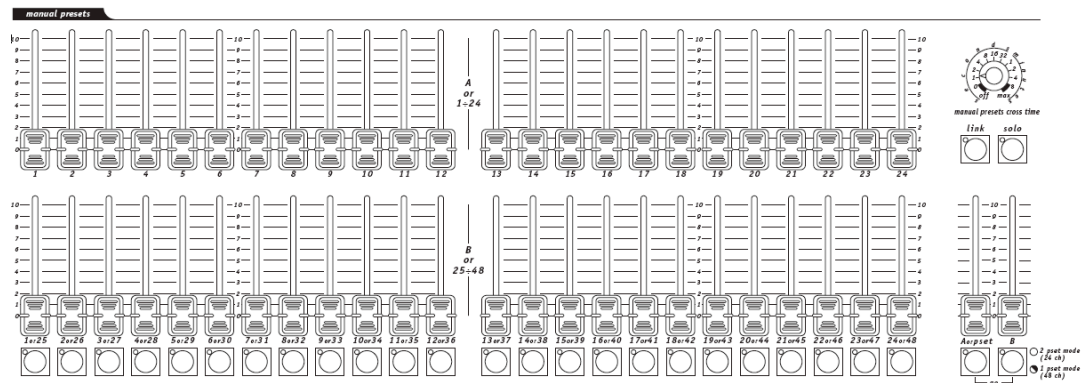
Studio 12/24 ScanControl



Manual preset sectie

De licht grijze faders (schuiven) en opdruk kenmerken deze sectie.

Er zijn 12 (studio12 SC) of 24 kanalen (studio24) beschikbaar en 2 presets, A en B.



Enkele of dubbele preset:

Er zijn twee manieren waarop u de manual presets van uw studio tafel kunt gebruiken:

- **Enkele preset mode (single preset):** Uw studio tafel kan twee keer zo veel kanalen besturen als normaal (24 kanalen voor de studio12 en 48 kanalen voor de studio 24). In dit geval zal de **Master preset A** fader zich gedragen als de master fader terwijl de fader **Master preset B** niet actief zal zijn. Omdat je aan de 12 (of 24) leds bij de faders niet genoeg hebt voor de output van een scène, worden de flash toetsen **A** en **B** hiervoor gebruikt.
Met de **A** toets ingedrukt ziet u de output van de kanalen 1 t/m 12 (24) en met de toets **B** ingedrukt ziet u de output van de kanalen 13 t/m 24 (25 t/m 48).
- **Dubbele preset mode (double preset):** Uw studio tafel bedient het standaard aantal kanalen waar de tafel voor is ontworpen.
Master preset **A** bedient de bovenste preset A, en master preset **B** bedient de onderste preset B.

De tafel instellen op dubbele of enkele preset.

1. Terwijl de tafel uit staat drukt u op de toetsen A, B en MODE
2. Schakel de tafel aan
3. Wacht een paar seconden tot dat de direct led aan is. Dan kunt u de toetsen los laten.
4. Uw tafel is nu klaar voor gebruik.

Een show handmatig bedienen:

1. Stel de scène in met de A presets, met de schuiven stelt u de gewenste lichthoeveelheid in.
2. Zet de **Grand master** op maximaal.
3. Schuif de **Master preset A** open om de scène uit te voeren.
4. Stel de volgende scène in op de B preset.
5. Schakel over van scène A naar scène B door de schuif **Master preset A** dicht te trekken en de schuif **Master preset B** open te schuiven.
6. Beide masters moeten geactiveerd zijn dit kunt u zien aan de led onder de schuif.

Een show bedienen met de GO functie:

1. Stel de eerste scène in op de A preset, en de volgende op de B preset.
2. Activeer master A (led aan) en deactiveer master B (led uit)
3. Stel een tijd in op de manual presets cross time knop.
4. Zet beide master schuiven op maximaal. (scène A wordt weergegeven).
5. Als u over wilt gaan van scène A naar B drukt u beide toetsen A en B tegelijk in. A is nu weergegeven en B is aan. De overgang zal nu plaatsvinden in de ingestelde tijd.
6. U kunt nu de volgende scène instellen op de registers A.

Flash functie:

De Flash master moet op maximaal staan.

Als de toets onder een kanaal in gedrukt wordt zal het kanaal aan gaan op het niveau wat op de flash master is ingesteld.

Solo functie:

Als de solo functie is ingeschakeld (LED aan) zullen alle verduistert worden behalve het kanaal waarvan de flash toets is ingedrukt.

Link functie:

Een kanaal kan worden geïsoleerd van master A en B en direct verbonden worden met de Grand master.

1. Druk de **link** toets in en houd deze vast.
2. Schuif de fader van het gewenste kan. open op het juiste niveau (op preset A)
3. Laat de **link** toets los
4. Dit kanaal wordt nu bediend door de Grand master, en wordt niet beïnvloed door elke andere crossfade tussen A of B.

Om een kanaal vrij te maken:

1. Druk de **link** toets in en houd deze vast.
2. Druk op de toets onder het kanaal wat u los wilt koppelen.
3. Laat de **link** toets los. Het kanaal werkt nu weer normaal.

Chase sectie

Een chase maken:

1. Zet de Direct fader helemaal open en druk op de toets hieronder.
2. Druk de **chase** toets in en houd deze vast.
3. Druk op het nummer van de gewenste chase en de led zal gaan knipperen. (op de B master sectie)
4. Laat de **chase** toets los.
5. Druk op de **edit** toets (edit led zal knipperen).
6. Druk op de **step** toets en houd deze vast.
7. Kies de gewenste stap op de B preset. Als dit de eerste is kiest u voor 1. De led bij de toets zal gaan branden.
8. Laat de **step** toets los.
9. Stel de gewenste waardes in op de kanalen door middel van de schuiven of de flash toetsen.
10. De stap is nu opgenomen. Voor verdere stappen herhaal de punten 6 t/m 9.
11. Druk op de **edit** toets als alle stappen zijn opgenomen.

Een chase afspelen:

1. Schuif de direct master dicht.
2. Druk op de direct toets
3. Druk de **chase** toets en houd deze vast.
4. Druk op het nummer van de chase welke u wilt afspelen. (de led zal gaan knipperen)
5. Laat de chase toets los.
6. Schuif de direct master volledig open, de chase zal nu gaan lopen.
7. Schuif de direct master weer dicht om de chase te beindigen.
8. Om de chase te deselecteren druk de chase toets in en houd deze vast, druk op de chase welke u uit wil schakelen, en laat de chase toets weer los. (de groene led zal stoppen met knipperen.)

Kiezen welke stappen gebruikt worden in een chase:

1. Kies een chase zoals hierboven.
2. Druk de **step** toets in en houd deze vast.
3. Select of deselect de gewenste stappen. (van een geselecteerde stap zal de led branden).
4. Laat de **step** toets weer los.

De tijd van een chase instellen.

De snelheid waarop een chase zal gaan lopen is ingesteld op de **rate** en **slope** knoppen boven de step en edit toetsen.
Stel de knoppen in op de gewenste waarde.

Een chase onder een register te programmeren.

Een chase kan geprogrammeerd worden onder een register in de register sectie.

1. Zet de register fader helemaal open.
2. Druk de **register** toets in en houd deze vast.
3. Druk op de toets onder het register waar je de chase in wilt zetten.
4. Laat de **register** toets weer los.
5. Druk de **chase** toets in en houd deze vast en kies de gewenste chase.
6. Druk de **step** toets in en kies de stappen welke gebruikt moeten worden
7. Stel de snelheid in op de **rate** en **slope** knoppen.
8. Laat alle toetsen weer los.

Een chase kan toegevoegd worden bij een master register bij elke geprogrammeerde scene en kan later weer weggehaald worden zonder de scene te beïnvloeden.

Een chase vanuit een register afspelen

1. Schuif de register master volledig open.
2. Schuif het gewenste register open waarin de chase staat geprogrammeerd.

Een chase uit een register verwijderen

1. Druk de **register** toets.
2. Druk de **chase** toets en zorg ervoor dat de led van de chase die uit dit register verwijderd moet worden niet meer knippert.
3. Laat alle toetsen los. De chase is nu uit het register.

De tijd / snelheid van een chase in een register veranderen.

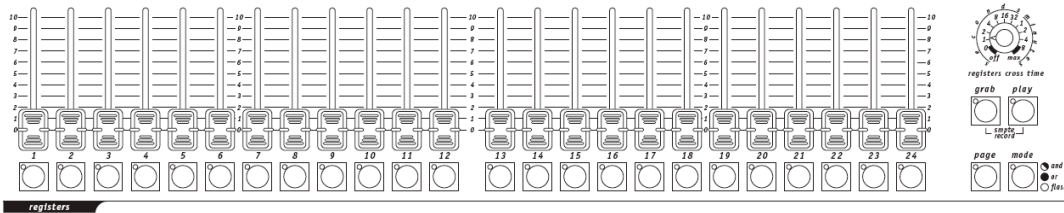
1. schuif de register master helemaal open.
2. Druk de **register** toets in en houd deze vast.
3. Druk de toets onder het register waar de chase in is geprogrammeerd.
4. De snelheid van een chase wordt bepaald door de stand van de **rate** en **slope** knoppen.
5. Druk op de **music** toets als de chase met de muziek mee moet lopen.
6. Druk op de **direct** toets en schuif de fader helemaal open. De nieuwe waardes zijn nu opgeslagen.

Registers sectie

De donker grijze toetsen en de licht blauwe opdruk identificeren deze sectie.

De studio tafels hebben twee modes waarin ze kunnen werken

de **Reg Mode (register mode)** en de **Direct mode**.



Reg mode

de tafel werkt direct in de registers. Er kunnen alle mogelijke variaties van programma's of chases worden opgeroepen zonder het register opnieuw te moeten instellen

Direct mode

Laat de gebruiker de tafle live bedienen. Dit houdt in: handmatige presets, presets maken en gebruiken, chases en programma's, handmatig de fixtures bedienen, handmatig registers afspelen.

*Deze modes kunnen worden gekozen met de toetsen in het **chase** gedeelte of in het **Scan** gedeelte.*

Page toets

Er zijn 12 (of 24) registers en 12 (of 24) pagina's met registers die gebruikt kunnen worden. Wanneer u de pagina toets indrukt kunt u aan de rode knipperende led zien welke pagina nu wordt gebruikt.

Een andere registerpagina kiezen.

1. Druk de **Page** toets in en houd deze vast.
2. Kies de gewenste pagina.
3. Laat de **page** toets weer los.

Mode toets

De mode toets laat zien in welke mode een register staat. Er zijn 4 modes mogelijk. Als de mode toets ingedrukt wordt kunt u aan de rode leds zien in welke mode het register staat.

- **OR - knipperende led** - Dit is een exclusieve functie, deze overheerst over alle andere masters wanneer hij wordt gebruikt.
- **And - led aan** - Dit is een additieve functie, het register kan tegelijkertijd met andere registers worden gebruikt. De hoogste waarde zal te zien zijn.
- **FLASH - Led uit** - alle kanalen welke aan dit register zijn toegewezen zullen flashen als de toets van dit register ingedrukt wordt. Het niveau hiervan kan ingesteld worden op de flash master.
- **FLASH OR FADER - led brand op 50%** - Deze flashed het register als de toets wordt ingedrukt of het register kan normaal met de schuif gebruikt worden.

De mode van een register wijzigen.

1. Druk de **Mode** toets in en houd deze vast.
2. Druk op de toets van het register welke u wilt wijzigen totdat hij in de gewenste mode staat.
3. Laat de **Mode** toets weer los.

Een scene (preset) in een register opslaan.

1. Stel de gewenste scene in op de preset A of B
2. Druk de **Grab** toets in en houd deze vast.
3. Druk de toets in van het gewenste register.
4. Laat de **Grab** toets weer los, de scene is nu opgeslagen.

Een register wissen.

1. zorg ervoor dat alle schuiven van preset A en B op nul staan.
2. Druk de **Grab** toets in en houd deze vast.
3. Druk de toets in van het gewenste register.
4. Laat de **Grab** toets weer los, het register is gewist.

Een scene van register naar register kopiëren.

1. Zet het gewenste (bron) register helemaal open.
2. Druk de **Grab** toets in en houd deze vast.
3. Druk de toets in van het gewenste (doel) register.
4. Laat de **Grab** toets weer los, het register is nu gekopieerd.

Een kanaal toevoegen bij een bestaande scene.

1. Zet het register met de scene helemaal open.
2. Stel de waarde in van het kanaal op de A preset.
3. Druk de **Grab** toets in en houd deze vast.
4. Druk de toets in van het gewenste register.
5. Laat de **Grab** toets weer los.
6. Schuif de het gewijzigde kanaal weer op nul, het kanaal is nu toegevoegd.

Het niveau van een kanaal in een register.

1. Zet het register met de scene helemaal open.
2. Druk de **link** toets in en houd deze vast.
3. Verander de waarde van het te veranderen kanaal.
4. Laat de **link** toets weer los.
5. Druk de **Grab** toets in en houd deze vast.
6. Druk de toets in van het register.
7. Laat de **Grab** toets weer los.
8. Druk de **link** toets in en houd deze vast.
9. Druk de toets in van het gewenste kanaal.
10. Laat de **link** toets weer los.
11. Zet het gewijzigde kanaal weer op nul.
12. Het nieuwe niveau is nu opgeslagen in het register.

Een register in een bepaalde tijd in/uit laten faden.

De registers kunnen in AND of OR mode staan.

1. Schakel het register uit (druk op de toets zodat de led niet meer gedimd knippert).
2. Schuif het register helemaal open (er zal niks gebeuren).
3. Stel de gewenste tijd in op de **register cross knop**.
4. Druk de toets onder het register.
5. Het register zal in de ingestelde tijd aangaan. (Led zal ook in de ingestelde tijd aangaan tot volle sterkte)
6. Om het register weer in dezelfde tijd uit te schakelen druk nogmaals op de toets onder het register.

Overschakelen tussen registers in een gewenste tijd.

Zet de registers in OR mode.

1. Schakel een register in als in het vorige onderdeel.
2. Schakel het tweede register uit (led van register uit)
3. Schuif het tweede open.
4. Stel de gewenste tijd in op de **register cross knop**.
5. Druk op de toets van het tweede register.
6. De waardes zullen overvloeien in de ingestelde tijd.

Een register toevoegen in een gewenste tijd.

Zet het toe te voegen register in de AND mode.

1. Schakel een register in zoals hiervoor.
2. Schakel het toe te voegen register uit (led van register uit)
3. Schuif het toe te voegen register open.
4. Stel de gewenste tijd in op de **register cross knop**.
5. Druk de toets in van het toe te voegen register.
6. Als u het register weer wilt verwijderen druk nogmaals op de toets.

Patching funties

Een dimmer kanaal patchen.

1. Druk op de setup toets.
2. Gebruik de ↑ ↓ toetsen om bij het **Dimmer patch menu** te komen.
3. Druk de rechter scroll toets in. (naast het display)
4. Gebruik de ↑ ↓ toetsen om het gewenst DMX kanaal in te stellen (in het **DMX-CH** veld) welke aan een kanaal moet worden toegewezen.
5. Gebruik de ←→ toetsen om bij het **CHANNEL** veld te komen.
6. Stel hier het kanaal nummer in (op dezelfde manier als bij DMX)
7. Gebruik ←→ toetsen om bij het **Lim%** veld te komen en stel hier de maximale waarde van het kanaal in.
8. Gebruik ←→ toetsen om bij het **Equal** veld te komen en stel hier de curve in van het kanaal.
9. Om meerdere kanalen in te stellen moet u de punten 4 t/m 8 herhalen.
10. Druk op de **setup** toets om de waardes op te slaan en het setup menu te verlaten.

Een Unit(fixture) patchen.

1. Druk op de setup toets.
2. Gebruik de ↑ ↓ toetsen om bij het **Unit patch menu** te komen.
3. Druk op de Rechter scroll toets (naast het display).
4. Druk op de toets van de Unit welke u wilt pachen.
5. Zet de cursor op het **Type** veld en gebruik de ↑ ↓ om hier de juiste spot in te stellen.
6. Ga naar het **From** veld en stel hier het gewenste start adres in.
7. Controleer of de dip-switches in het display kloppen met de instelling op de spot.
8. Om meerdere Units te patchen moet u de punten 4 t/m 7 herhalen.
9. Druk op de setup toets om het menu te verlaten en de gegevens op te slaan.

Scan control funties

De grijze toetsen en toetsen en de licht blauwe opdruk identificeren deze sectie.

handmatig bedienen van een Unit.

Een unit kunt u altijd handmatig bedienen of er een programma loopt of niet. In een lopend programma is het mogelijk om alleen bepaalde kanalen van een unit te bedienen en de rest het programma laten volgen.

1. Kies de unit(s) welke u handmatig wilt bedienen. De led zal gaan knipperen. Meerdere units kunnen worden gekozen door de eerste unit in te drukken en vast te houden terwijl u de andere units kiest. De leds van de geselecteerde units zullen gaan knipperen.
2. Stel de juiste waardes in met de schuiven onder het display. (om overige functies te bedienen gebruik de scroll toetsen naast de display om een ander scherm te kiezen).

Een shape (beweging) aan een unit toewijzen.

Er zijn 7 vaste bewegingen in de sturing voorgeprogrammeerd welke aan een unit kan worden toegewezen (programma of handbediend). Hierdoor kunt u door maar 1 scene te programmeren de spot bijvoorbeeld een vloeiende cirkel te laten maken.

Deze is naar wens aan te passen met de volgende parameters:

- X_SCL: Schaal op de X as (0 tot 100%)
- Y_SCL: Schaal op de Y as (0 tot 100%)
- SPEED: Snelheid van de beweging (0 tot 255)
- ROTAT: Richting van de beweging (forward of backward)
- ANG: Begin hoek van de beweging. (0 tot 359)

1. Kies de gewenste unit(s)
2. Ga met de rechter scroll toets naar het **shape** menu.
3. Kies de gewenste shape met de schuif onder het shape veld.
4. Wijzig de parameters indien nodig.
5. Druk op de linker scroll toets om de effecten van de unit weer te bedienen.

Een programma maken

1. Kies het programma welke u wilt gaan programmeren. (led gaat branden)
2. Kies het scene nummer welke u gaat programmeren. (led gaat branden)
3. Kies de eerste unit(s) welke u gaat programmeren. (led(s) gaat branden)
4. Stel de gewenste effecten en positie in. (er kan natuurlijk ook een shape geprogrammeerd worden)
5. Om meer unit(s) te programmeren ga naar punt 3.
6. Druk de **store** toets in en houd deze vast.
7. Druk op het nummer van de scene.
8. Laat de store toets los, de scene is opgeslagen.
9. Om meer scenes te programmeren ga naar punt 2.

Een scene kopiëren

1. Druk de **store** toets in en houd deze vast.
2. Druk het nummer in van de scene welke u wilt kopiëren
3. Druk op het nummer waar u de scene naartoe wilt kopiëren.
4. Laat de store toets weer los.

De scenes controleren.

1. Druk op het programma nummer.
2. Druk op het scene nummer.
3. Druk op het unit nummer.
4. In het display kunt u de waardes controleren.

Actieve effecten van een unit instellen

De actieve effecten zijn de effecten welke door een programma wordt bediend. Dit kan handig zijn als u alleen bijvoorbeeld de beweging van de spot wilt programmeren terwijl de rest van de effecten het andere lopende programma blijft volgen. Op deze manier kunt u ook meerdere programma's tegelijk laten lopen (maximaal 4) waarbij bijvoorbeeld programma 1 de beweging bestuurt programma 2 de kleurwisselingen en programma 3 de gobo wisselingen.

Standaard staan alle effecten van de unit aan.

1. Druk het nummer in van het programma waarin u de actieve effecten in wilt stellen en houd deze vast.
2. Van de actieve effecten van de geselecteerde unit (led knippert) zijn weergegeven.
3. met een brandende led. Deze kunt u wijzigen door op de toetsen hierbij te drukken. Als de led uit is zal dit effect niet door dit programma bediend worden.
4. Laat de programma toets weer los.

Een programma afspelen in direct mode

1. Druk op de **direct** toets.
2. Druk op het nummer van het programma en het programma gaat lopen.
3. Stel de snelheid in met de **speed** en **rate** knoppen .
4. Druk op de Backward toets als het programma achteruit moet lopen.
5. Het programma kan worden gestopt door de Pause toets in te drukken.
6. Druk op de music toets als het programma op de muziek mee moet lopen.

Een programma aan een register toevoegen.

1. Druk de **Reg** toets in en houd deze vast.
2. Kies het gewenste register
3. Laat de reg toets weer los.
4. Druk op de **direct** toets
5. Druk op het gewenste programma nummer, het programma zal gaan lopen.
6. Stel de gewenste snelheid in met de **speed** en **rate** knoppen.
7. Druk de **store** toets in en houd deze vast.
8. Druk nogmaals op de toets van het register.
9. Laat de store toets weer los.

Utility functies

De **util** toets geeft toegang tot de sturings "utility" functies:

- Op afstand resetten van de spots
- Op afstand in of uitschakelen van de lamp
- Het werkgebied van de scanner of movinghead instellen

Het werkgebied van een spot instellen

Vaak worden voor spots limieten ingesteld zodat de bestaande programma's ook op andere locaties kunnen worden gebruikt. Deze sturing heeft de mogelijkheid om 12 van deze limiet instellingen voor elke spot op te slaan. Zo kunnen verschillende gebruikers verschillende limieten hebben of als men vaak op dezelfde locaties komt deze locaties vast in de tafel programmeren. Ook verbeteren deze limieten de precisie van de spots. De afstanden worden dan wel kleiner, maar het aantal stappen blijft gelijk. Het is ook niet meer nodig om bij een spot de pan of tilt te inverteren, als de limieten goed zijn ingesteld zullen alle spots in de zelfde richting bewegen met de joystick mee hoe ze ook opgesteld staan.

1. Druk op de **util** toets.
2. Scroll met de scroll toetsen totdat "Working area" in het display verschijnt.
3. Kies de unit waarvan u de limiet in wilt stellen.
4. Kies de Set welke u gaat instellen met de schuif onder **SET 1**
5. Om een werkgebied te veranderen kies met de toets onder een van de vier hoektekens in de display. Stuur met de joystick naar de gewenste positie voor die hoek.
6. Om de nieuwe hoek positie op te slaan druk nogmaals op de toets onder het hoekteken.
7. Stel zo ook de andere hoeken in. Het werkgebied kan alle vormen hebben.
8. Om de limiet van de andere spots in te stellen ga naar punt 3
9. Druk op de util toets om de instellingen op te slaan en het util menu te verlaten.

Een werkgebied testen

1. Druk op de **util** toets.
2. Scroll met de scroll toetsen totdat "Working area" in het display verschijnt.
3. Controleer het werkgebied door de joystick te bewegen.
4. Druk op de util toets om het menu te verlaten.

Een unit op afstand resetten.

1. Druk op de util toets
2. Scroll met de scroll toetsen totdat "reset" in het display verschijnt.
3. Druk de licht grijze toets van de unit welke u wilt resetten.
4. De unit zal zichzelf gaan resetten.
5. Druk op de util toets om het menu te verlaten.

De lamp op afstand aan of uitschakelen.

1. Druk op de uit toets.
2. Scroll met de scroll toetsen totdat "lamp" in het display verschijnt. Druk de licht grijze toets van de unit waarvan u de lamp wilt uitschakelen enkele seconden in.
3. De lamp zal vanzelf aan of uitschakelen.
4. Druk op de util toets om dit menu te verlaten.

Alle programma's wissen

Om Alle bestaande programma's te wissen moet u de volgende procedure uitvoeren:

1. Schakel de tafel aan met de **Grab key** ingedrukt. (naast de memory registers sectie)
2. 1-10 zullen knipperen op de memory registers.
3. Laat de **Grab key** los
4. Typ snel in : **121297** (binnen 4 seconden), dit typen doet u met de toetsen onder de registers.

Opmerking: *Bij software versies voor versie 2.00 zullen ook de zelf aangemaakte fixtures uit de libery gewist worden. Bij nieuwere versies van de software blijven deze bestaan. De software versie komt bij het opstarten in het display van de tafel te staan.*